

Kurzbeschreibung ausgewählter Lehrmethoden und Techniken

- *Blended Learning*: Es handelt sich hierbei um eine Lehr- bzw. Lernform, die eine Kombination zwischen E-Learning (ort- und zeitunabhängig) und Präsenzveranstaltung (direkte Interaktion zwischen Dozierenden und Studierenden, face-to-face) darstellt.
- *Flipped Classroom (inverted teaching)*: Die Stoffvermittlung erfolgt überwiegend im Selbststudium (ortsunabhängig), so dass auf Basis der zuvor von den Studierenden selbst erarbeiteten Inhalte die Präsenzveranstaltungen vor allem für Diskussionen sowie die Anwendung des Wissens auf konkrete (Praxis-)Fragen genutzt werden können.
- *Gamification*: Hierbei werden spieltypische Elemente im eigentlich spielfremden Lernkontext genutzt, z.B. über spielerische Lernapplikationen zur Wissenswiederholung und –vertiefung. Der spielerische Umgang mit ansonsten wenig motivierenden oder sehr komplexen Lerninhalten soll Lernerfolg und Lernmotivation erhöhen.
- *Interaktives Whiteboard (IWB)*: Es handelt sich dabei um interaktive digitale weiße Tafeln, an denen die von einem Computer oder Tablet angezeigten Bilder bzw. Screenshots durch handschriftliche Erläuterungen, ähnlich einem Tafelanschrieb, ergänzt werden können. Das Tafelbild interaktiver Whiteboards kann gespeichert werden. Darüber hinaus können z.B. Videoclips eingebunden werden.
- *Just-in-Time Teaching (JiTT)*: Kerngedanke ist es, die Vorlesungsinhalte flexibel auf die inhaltlichen Bedürfnisse der Studierenden auszurichten, indem im Vorfeld die Studierenden via Internet Fragen zum Lernstoff beantworten müssen. Je nachdem, wie die Antworten ausfallen, kann der Dozierende dann die nächste Lehrveranstaltung inhaltlich ausrichten.
- *Learning Analytics*: Auf Basis von (online) erhobenen Studierendendaten werden Lernfortschritte gemessen und etwaige Problemfelder sowie künftig zu erwartende Leistungen prognostiziert; die Ergebnisse werden zur adäquaten Begleitung und Unterstützung der Studierenden genutzt.
- *MOOCs (Massive Open Online Course; offener Massen-Online-Kurs)*: MOOCs bezeichnen offene Onlinekurse, bei denen die Wissensvermittlung via Videos sowie das zur Verfügung stellen von Lernmaterial erfolgt. Diese Kurse sind in der Regel für einen großen Teilnehmerkreis gedacht (ohne Zulassungs- oder Teilnehmerbeschränkung). Darüber hinaus können MOOCs beispielsweise als Diskussionsforum sowie als virtuelle Lerngruppe genutzt werden und eine Interaktion zwischen Dozierenden und Studierenden ermöglichen.
- *Peer Instruction (PI)*: Peer Instruction ist eine Methode zur Bearbeitung von Verständnisschwierigkeiten bei Studierenden, welche sich auch für größere Auditorien eignet. Studierende werden in der Veranstaltung zu Fachdiskussionen aktiviert. Dies geschieht, indem während der Lehrveranstaltung, i.d.R. digital unterstützt; Verständnisfragen mit drei bis vier Antwortoptionen gestellt werden, worauf die Studierenden unmittelbar via Handy oder mithilfe von sogenannten Clickern (kleinen Abstimmungsgeräte) abstimmen, welche Antwortoption sie für die richtige halten. Nach einer Diskussion mit den Peers (Sitznachbarn) erfolgt eine erneute Abstimmungsrunde. Da die Abstimmungsergebnisse unmittelbar sichtbar sind, kann der Dozierende erkennen, ob die Studierenden den Lernstoff verstanden haben und kann bei Bedarf den Lehrveranstaltungsinhalt entsprechend ausrichten. Insgesamt wird dadurch das

Zusammenhangsverständnis gefördert und eine zeitnahe Rückmeldung über den aktuellen Wissensstand gegeben (sowohl für den Dozierenden als auch für die Studierenden).

Quellen für Detaillinformationen:

Deterding, S. et al. (2011): *Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts*. presented at 29th CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, May 7–12, 2011, Vancouver, BC, Canada.

Handke, J./Sperl, A. (2012) [Hrsg.]: *Das Inverted Classroom Model*. Oldenbourg, München.

Kürsteiner, P./ Schlieszeit, J. (2011): *Interaktive Whiteboards. Das Methodenbuch für Trainer, Dozenten und Führungskräfte*. Weinheim.

Mazur, E. (1997). *Peer Instruction: A User's Manual*. Upper Saddle River.

Novak, G.M. et al. (1999). *Just in time teaching: Blending active learning with web technology*. Upper Saddle River.

Sauter, A./Sauter, W. (2002): *Blended Learning. Effiziente Integration von E-Learning und Präsenztraining*. Luchterhand, Neuwied.

Schulmeister, R. (2013) [Hrsg.]: *MOOCs – Massive Open Online Courses. Offene Bildung oder Geschäftsmodell?* Waxmann, Münster, New York, München et al.